

Правила настольной игры «Магическое зелье» (Der verflixte Zaubertrank)

Автор: братья Фрай (Gebrüder Frei)

Графика/иллюстрации: Rolf Vogt ARVI (Рольф Фогт ARVI)

Редакция: Клаудия Викцорек (Claudia Wiczorek)

Перевод на русский язык: Екатерина Зыкова, ООО «Игровед» ©

Содержимое игры:

- a) 4 набора магических котлов (красного, желтого, зеленого и синего цветов)
- b) 8 костров
- c) 1 игровая доска
- d) 32 куска кремния
- e) 4 жетона (красного, желтого, зеленого и синего цветов)
- f) 16 зеркал из фольги
- g) 22 карточки с рецептами (на которых изображены пауки, жабы, грибы и подмастерья волшебника)
- h) передняя и задняя обложки книги
- i) 1 мышонок-помощник



Проклятое магическое зелье

Для приготовления зелья из Древней Книги Зелий нужно два паука, одна жаба и три гриба. «Где же нам достать все эти ингредиенты?!», - расстроились маленькие помощники волшебника. «Не так-то просто приготовить магическое зелье», - ответил старый волшебник. - «Помимо этого нам нужна еще щепотка магии!»

«Но у нас есть не все ингредиенты. Посмотрите, у нас только два гриба!» Старый маг понимающе улыбнулся и сказал: «Попробуйте использовать магические зеркала, ну-ка... Ноги жабы и вареные пауки, абракадабра, превращаем два гриба в три!»

Маленькие подмастерья сильно удивились, когда увидели три гриба там, где только что лежало всего лишь два.

Перед первой игрой

Аккуратно достаньте все предметы. Как можно осторожнее наложите зеркала из фольги на клейкие поля магических котлов. Можете попросить помощи у взрослых.

Подготовка к игре

- 1) Каждый игрок берет два костра, 8 кусков кремния, 1 фигурку и набор котлов одинакового цвета.
- 2) Поставьте игровую доску в середину стола и поместите мышонка-помощника рядом с его полем.
- 3) Поставьте свои фигурки на стартовое поле.
- 4) Хорошо перетасуйте карточки с рецептами и разложите их на равные части на задней обложке книги. Сверху накройте их передней обложкой. Теперь книга зелий готова, и вы можете начать игру!



Цель игры - все помощники волшебника стараются приготовить зелья из древней книги как можно быстрее. Кто знает, вдруг произойдет волшебство?

Правила игры

- 1) Игроки определяют очередность ходов. Открыть книгу зелий разрешается последнему, кто видел жабу.
- 2) Теперь перед вами 4 карточки с рецептами зелий. Внимательно посмотрите, какие именно ингредиенты нужны приготовления.



Затем все вместе произнесите заклинание: «Раз, два, три – колдовать начни!», и соревнование по приготовлению зелий может считаться открытым.

1) Все игроки собирают свои котлы одновременно таким образом, чтобы были видны все необходимые элементы. В этом вам могут помочь зеркала. Поставьте котлы на огонь. Для приготовления зелья вы можете использовать один или два котла.

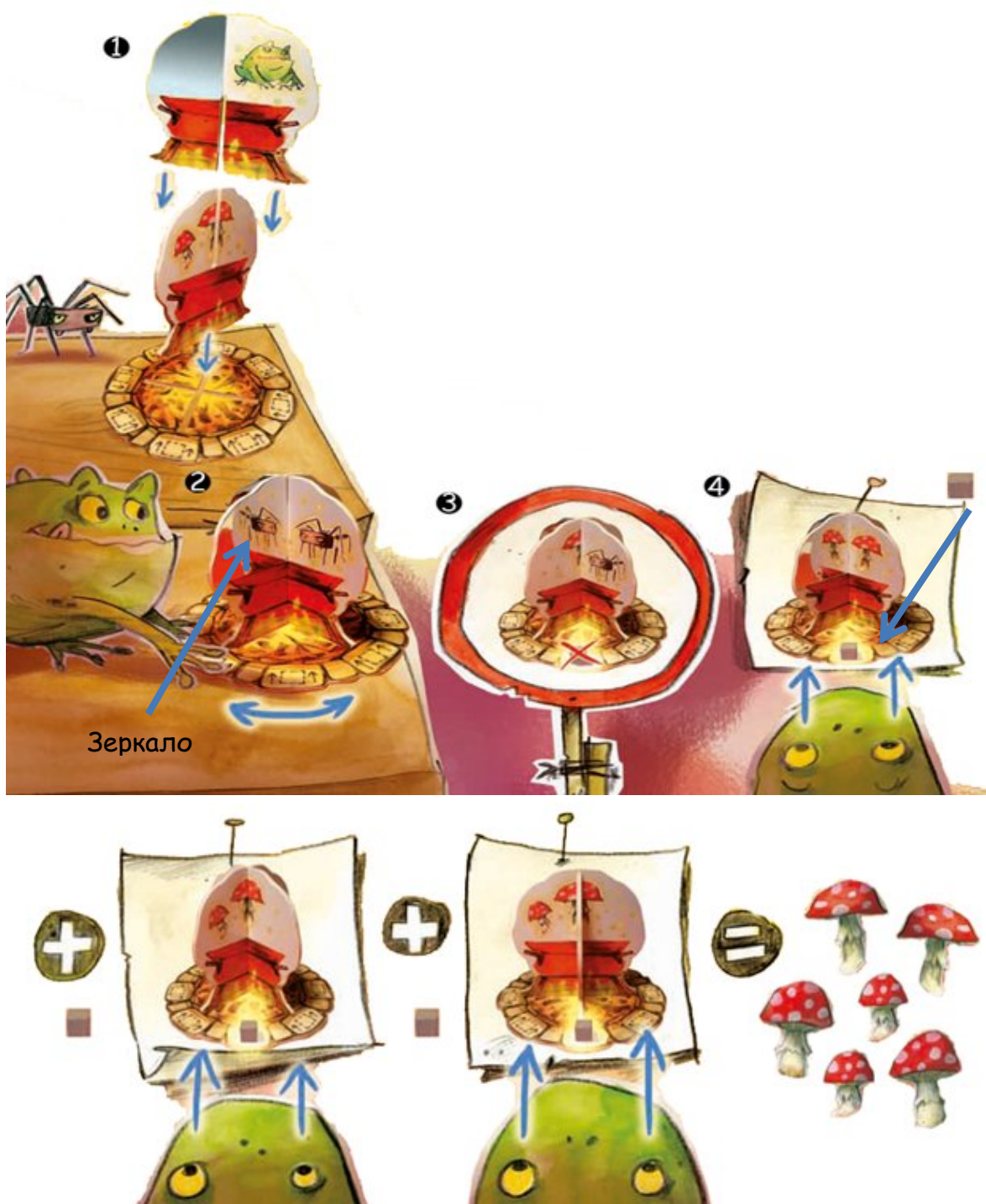
2) Сядьте так, чтобы хорошо видеть, что есть в вашем котле! Поворачивая костер, осмотрите все стороны котла.

Если вы заметите нужный вам ингредиент (с помощью зеркала или без), отметьте место, с которого он виден, куском кремния – положите его на костер, на поле со стрелкой.

Пометьте столько полей, сколько нужно для полного собрания ингредиентов, которые требуются на 4 карточках с рецептами зелий. Внимание: не отмечайте кремнием большее или меньшее количество ингредиентов (и никаких «половинок»!)

4) Пример: вам нужно приготовить (пометить) 6 грибов.

Первый, кто справится с этим, должен сказать: «Волшебство свершилось!»



Теперь все вместе проверьте, действительно ли самый быстрый игрок сделал все верно.

Верно

Если с помощью кусков кремния было отмечено верное количество ингредиентов, то игрок может переместить свою фигурку на два поля вперед.

Неверно

Если была допущена ошибка, то фигурка игрока остается на прежнем месте, а все остальные игроки передвигают свои фигурки на одно поле вперед.



Теперь разберите свои магические котлы. Следующий игрок открывает новую страницу в книге рецептов, перевернув верхние карточки. Начинается следующий раунд!



Подмастерья волшебника в книге рецептов

Если в книге рецептов появляется ученик волшебника, то вам повезло!

После приготовления зелья вы можете передвинуть свою фигурку на два поля вперед за каждого из подмастерьев.

Если в книге рецептов появляются сразу 4 подмастерья, то в этом раунде ничего нельзя приготовить; вместо этого вы можете передвинуть свои фигурки вперед на столько полей, сколько учеников волшебника.



Мышонок-помощник

Как только кто-то первым встанет или пересечет поле мышонка, мышонок сразу встает за последним игроком и помогает ему в следующем раунде. У маленького мышонка всегда с собой много грибов! То есть, если в рецепте нужны грибы, то последнему игроку (последним игрокам) не нужно готовить грибы, только остальные ингредиенты.

Если рецепт состоит только из грибов, игрок должен быстро собрать котел и сказать: «Волшебство свершилось!». Первому, кто так сделает, разрешается продвинуться на два поля вперед.

В конце раунда мышонок-помощник всегда идет к самому последнему игроку.



Конец игры и победитель

Игра заканчивается, когда все зелья приготовлены по одному разу, или когда игроки достигают финального поля. Выигрывает игрок, который ушел вперед дальше всех.